Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION <NES-P-PW>

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

PRO WRESTLING

ANLEITUNG

*Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

©1985 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir danken Ihnen, daß Sie sich für das Nintendo® -Entertainment-System™ -Spiel "Pro Wrestling" entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Veil Spaß beim Ringen zu zweit, oder allein gegen den Computer. Einfach einen aus der Liste der sechs stärksten Ringer auswählen. Jeder der Ringer hat seine besonderen Stärken und Schwächen und auch seine eigenen Tricks. Sei es, daß er zu einem rippenbrechenden Kniesprung auf die Seile steigt, oder über die Seile fliegt, für ein paar Tricks außerhalb des Rings. Die Ringkämpfe bieten Spannung ohne Ende. Jeder Kampf ist eine Herausforderung.

Lesen Sie sich diese Anleitung genau durch, um sich mit allen Einzelheiten des Spiels vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Spielanleitung für spätere Rückfragen gut auf.

1. ZUR BEACHTUNG

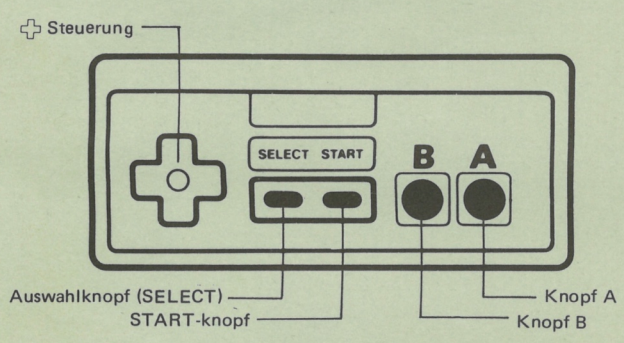
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Sie sollten es nicht an extrem heißen oder kalten Orten aufbewahren. Gehen Sie sorgfältig damit um, schlagen Sie es nirgendwo an und lassen Sie es nicht herunterfallen. Das Spiel niemals auseinandernehmen!
2) Vorsicht mit den Kontakten! Nicht berühren, naßmachen oder beschmutzen, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Niemals mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder ähnlichen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Aus Gründen der Produktverbesserung behalten wir uns Änderungen aller Art ohne Ankündigung vor.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1/Bedienung 2

Bedienung 1 – Für einen Spieler allein.
Bedienung 2 – Für den zweiten Spieler beim Spiel zu zweit.



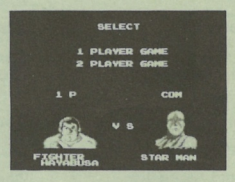
Knopf A	Dient zur Wahl von Würfen und anderen Techniken.
Knopf B	Dient zur Wahl von Würfen und anderen Techniken.
Steuerung	Dient zur Wahl Ihres Ringers. zum Bewegen Ihres Ringers. zur Wahl von Würfen und anderen Techniken. (Siehe dazu: "Bewegen der Ringer").
Auswahlknopf (SELECT)	Dient zur Wahl von Spielen mit einem oder mit zwei Spielern.
START-knopf (START)	Mit diesem Knopf läßt sich das Spiel starten oder während des Spieles unterbrechen.

Pause:
Wenn Sie das Spiel zwischendurch unterbrechen wollen, drücken Sie einfach auf den START-knopf. Ein Pausezeichen ertönt und das Spiel wird unterbrochen. Durch nochmaliges Drücken des START-knopfes können Sie das unterbrochene Spiel fortsetzen. Das Spiel geht dort weiter, wo Sie aufgehört haben.
* Der Auswahlknopf (SELECT) und der START-knopf sind bei Bedienung 2 funktionslos.

3. SO WIRD GESPIELT

Drücken Sie auf den Startknopf, während der Titel oder ein Schaukampf auf dem Bildschirm sichtbar ist. Die Spielwahlanzeige erscheint auf dem Bildschirm.

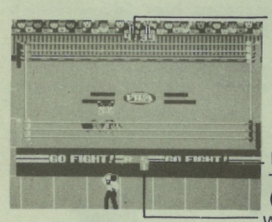
Titel

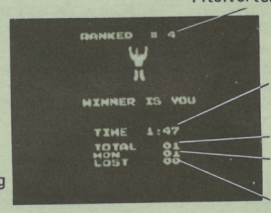


Spielwahlanzeige

Wählen Sie mit dem Auswahlknopf (SELECT) die Spielerzahl: ein Spieler (1 PLAYER) oder zwei Spieler (2 PLAYER). Wählen Sie dann die Ringer mit Hilfe des Steuerkreuzes aus. Beim Spiel allein werden die Ringer mit dem Steuergerät 1 gesteuert, beim Spiel zu zweit werden die sie mit Bedienung 1 und 2 gesteuert. Drücken Sie auf den START-knopf und das Spiel beginnt.

■ Spiel für einen Spieler





Regeln

1. Das Spiel für einen Spieler ist ein fünfminütiger Einzelkampf gegen den Computer.
2. Der Spieler ist zu Beginn im fünften Rang plaziert. Durch jeden gewonnenen Kampf steigt der Spieler einen Rang höher, durch jeden verlorenen Kampf sinkt er eine Rangstufe tiefer. Wenn Sie auf den sechsten Rang absinken, haben Sie das Spiel verloren.
3. Wenn Sie bis zum ersten Rang aufgestiegen sind, kämpfen Sie einen Titelkampf gegen den Vereinsmeister des Videoringvereins (VWA). Wenn Sie diesen Titelkampf gewinnen, werden Sie VWA-Vereinsmeister. Wenn Sie den Kampf verlieren, fallen Sie zurück in den zweiten Rang.
   * Im Allgemeinen ist King Slender VWA-Vereinsmeister zu Beginn jedes Spiels. Wenn jedoch der Spieler King Slender als seinen Ringer wählt, wird Giant Panther zum VWA-Vereinsmeister.
4. Wenn Sie VWA-Vereinsmeister geworden sind, müssen Sie Ihren Titel verteidigen. Wenn Sie Ihren Titel zehnmal hintereinander erfolgreich verteidigen, müssen Sie einen Titelkampf gegen den Landesmeister des Videoringverbandes (VWF) kämpfen, gegen Great Puma.
5. Wenn Sie den VWA-Titelkampf verlieren, haben Sie eine Gelegenheit zu einem Rückkampf. Wenn Sie diesen gewinnen, werden Sie wieder VWA-Vereinsmeister. Sollten Sie diesen Kampf jedoch wieder verlieren, sinken Sie ab auf den zweiten Rang und das Spiel ist verloren.
   * Wenn beide Ringer außerhalb des Ringes ausgezählt werden oder wenn das Spiel ausgelost werden muß, verlieren Sie.

■ Spiel für zwei Spieler

Das Spiel für zwei Spieler ist ein Ausscheidungskampf zu Dritt ohne zeitliche Begrenzung. Der erster Ringer, der seinen Gegner zweimal niederringt gewinnt.

Regeln bei den VWA- und VWF-Meisterschaftskämpfen

- Wer sich außerhalb des Ringes befindet, wird bis 20 ausgezählt und verliert, wenn er bis dahin nicht in den Ring zurückgekehrt ist.
- Wer auf dem obersten Seil steht, wird bis 5 ausgezählt und verliert durch Strafpunkte.

4. BEWEGEN DER RINGER

■ Grundbewegungen

1. **Bewegen**
   Mit dem Steuerung lassen sich die Ringer in acht Richtungen bewegen.
2. **Laufen**
   Drücken Sie das Steuerung zweimal schnell hintereinander in die Richtung, in die der Ringer laufen soll. Zum Anhalten auf die entgegengesetzte Seite des Steuerung drücken.
3. **Klettern aufs oberste Seil**
   Wenn Ihr Ringer in der oberen linken oder oberen rechten Ecke des Ringes ist und Sie drücken auf die obere Seite des Steuerkreuzes, dann klettert der Ringer auf die Seile. Wenn Sie auf den unteren Teil des Steuerkreuzes drücken, klettert er wieder herunter.
4. **In den Ring klettern und herausklettern**
   Drücken Sie auf den oberen Teil des Steuerkreuzes, wenn Ihr Ringer sich unten vor dem Seil befindet. Dadurch klettert er in den Ring. Wenn der Gegner sich außerhalb des Ringes befindet, können Sie Ihren Ringer hinterherklettern lassen, indem Sie ihn an die vorderen Seile bewegen und dann auf den unteren Teil des Steuerkreuzes drücken.
5. **Versuch den Gegner am Boden festzuhalten**
   Stellen Sie sich neben den am Boden liegenden Gegner, und drücken Sie auf Knopf A.
6. **Befreiungsversuch aus dem Haltegriff**
   Drücken Sie auf Knopf A oder B.
7. **Hochziehen des Gegners nach einem Wurf**
   Stellen Sie sich neben den Gegner, und drücken Sie Knopf B.

■ Grundtechniken und Würfe

Wurf oder Technik	Bewegungssteuerung
1. Sprungtritt	Nahe an den Gegner herangehen und auf Knopf A drücken. *
2. Fausthieb	Nahe an den Gegner herangehen und auf Knopf B drücken. *
3. Körperwurf	Den Gegner greifen und auf Knopf B drücken.
4. Hammerwurf	Den Gegner greifen und ✥ + Knopf B drücken. (Zur Verteidigung gegen einen Hammerwurf beim Berühren der Seile auf Knopf A oder B drücken.)
5. Hirnbrecher	Den Gegner greifen und ✥ + Knopf A drücken.
6. Dampframme	Den Gegner greifen und ✥ + Knopf A drücken.*
7. Fallwurf rückwärts	Den Gegner greifen und ✥ + Knopf A drücken.*
8. Lassowurf	Einen Hammerwurf ansetzen, dann ✥ + Knopf A drücken und vorwärtslaufen, während Sie Knopf A drücken. * (Zur Verteidigung gegen einen Lassoworf Knopf A oder B drücken.)
9. Gesprungener Kniestoß	Einen Hammerwurf ansetzen, dann ✥ + Knopf B drücken und vorwärtslaufen,während Sie Knopf B drücken.
10. Taucher	Wenn der Gegner außerhalb des Ringes ist, weg von den Seilen bewegen, Anlauf nehmen und laufen, während Sie auf Knopf A drücken.
11. Fliegender Angriff	Auf das oberste Seil klettern und auf Knopf A drücken. (Zur Verteidigung gegen einen fliegenden Angriff Knopf A oder B drücken.)
12. Kniesprung	Auf das oberste Seil klettern und auf Knopf B drücken. (Zur Verteidigung gegen einen fliegenden Angriff Knopf A oder B drücken.)

Hinweis 1) Würfe und Techniken, die mit einem Stern (*) gekennzeichnet sind, verändern sich je nach dem Ringer, der sie ausführt. (Sie sind Spezialtechniken des jeweiligen Ringers.)

Hinweis 2) Einige Würfe und Techniken können außerhalb des Ringes nicht angewandt werden. Außerdem lassen sich der Fallwurf rückwärts und der gesprungene Kniestoß manchmal nicht in Seilnähe ausführen.

1. Sprungtritt

2. Fausthieb

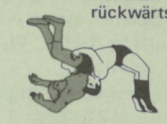
3. Körperwurf

4. Hammerwurf

5. Hirnbrecher

6. Dampframme

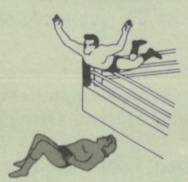
7. Fallwurf rückwärts



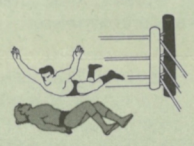
8. Lassowurf

9. Gesprungener Kniestoß

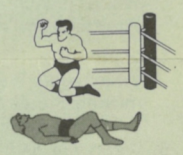
10. Taucher



11. Fliegender Angriff



12. Kniesprung



■ Spezialwürfe und -techniken

Wurf oder Technik	Ringer	Bewegungssteuerung
1. Hinterkopfsprungtritt	Fighter Hayabusa	Im Winkel nahe an den Gegner stellen, und Knopf A drücken.
2. Saltotritt	Starman	Den Gegner greifen, und ✥ + Knopf A drücken.
3. Gesprungener Scherenschlag	Starman	Einen Hammerwurf ansetzen, dann ✥ + Knopf A drücken und vorwärtslaufen, während Sie Knopf A drücken.
4. Karatetritt	Kin Corn Karn	Nahe an den Gegner herangehen, und Knopf A drücken.
5. Mongolischer Handkantenschlag	Kin Corn Karn	Nahe an den Gegner herangehen, und Knopf B drücken.
6. Eisenklaue	Giant Panther	Den Gegner fassen, und ✥ + Knopf A drücken.
7. Kopfstoß	Giant Panther	Den Gegner fassen, und ✥ + Knopf A drücken.
8. Piranha-Biß	The Amazon	Den Gegner fassen, und ✥ + Knopf A drücken.
9. Polizeigriff	The Amazon	Den Gegner fassen, und ✥ + Knopf A drücken.
10. Kreuzbrecher	King Slender	Den Gegner fassen, und Knopf A drücken.

1. Hinterkopfsprungtritt

2. Saltotritt

3. Gesprungener Scherenschlag

4. Karatetritt

5. Mongolischer Handkantenschlag

6. Eisenklaue

7. Kopfstoß

8. Piranha-Biß

9. Polizeigriff

10. Kreuzbrecher

5. DIE RINGER STELLEN SICH VOR

Ringer Nr. 1 **Der unbesiegbare Krieger**

FIGHTER HAYABUSA

Größe: 188 cm — Geboren: 18. September 1951
Gewicht: 103,5 kg — Geburtsort: Okinawa, Japan
Judo-Experte, Spezialtechnik: Hinterkopfsprungtritt

Ringer Nr. 2 **Der Mann aus dem Weltraum**

STARMAN

Größe: 190,5 cm — Geboren: Unbekannt
Gewicht: 99 kg — Geburtsort: (vermutlich) Mazatlan, Mexiko
Spezialtechniken: Saltotritt, Gesprungener Scherenschlag

Ringer Nr. 3 **Der Super-Karatekämpfer**

KIN KORN KAN

Größe: 185,5 cm — Geboren: 4. August 1942
Gewicht: 126 kg — Geburtsort: Pusan, Korea
Karate-Experte, Spezialtechniken: Karatetritt, Mongolischer Handkantenschlag

Ringer Nr. 4 **Die unvergleichliche menschliche Waffe**

GIANT PANTHER

Größe: 193 cm — Geboren: 5. November 1952
Gewicht: 144 kg — Geburtsort: Texas, USA
Ehemaliger Football-Star, Spezialtechniken: Eisenklaue, Kopfstoß

Ringer Nr. 5 **Halb-Piranha, Halb-Mensch**

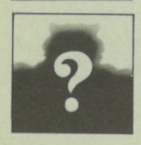
THE AMAZON

Größe: 185,5 cm — Geboren: Unbekannt
Gewicht: 103,5 kg — Geburtsort: Unbekannt
Spezialtechniken: Piranha-Biß, Polizeigriff

Ringer Nr. 6 **Kaltblütiger Krieger, Jr.**

KING SLENDER

Größe: 198 cm — Geboren: 9. Februar 1961
Gewicht: 126 kg — Geburtsort: Georgia, USA
VWA-Vereinsmeister, Spezialtechnik: Kreuzbrecher



Ringer Nr. 7 **Der perfekte Ringer**

GREAT PUMA

Größe: 195,5 cm — Geboren: Unbekannt
Gewicht: 112,5 kg — Geburtsort: (vermutlich) Caracas, Venezuela
VWF-Landesmeister

6. ALARMFUNKTIONEN

Zeitalarm: Warnt Sie sowohl eine Minute als auch 30 Sekunden vor Kampfende.

Kraftalarm: Warnt, wenn einer der Ringer ermüdet und dann nochmals wenn der Ringer kurz vor der völligen Erschöpfung ist. Je nach Ring verschiedene Warntöne.